〈ハンドアウト17〉

イラスト：狭霧光明

アーキタイプ名：傀儡師
KUGUTSUSHI

●背景

君は傀儡師。美しい傀儡を作るのが君のなりわいだった。

高名な傀儡師に弟子入りして以来十年余、君は師匠の教えを乞い、あるいは師匠の技を見よう見まねで模倣し、自らの傀儡を作ることを生涯の夢としてきた。

君の師匠には娘がいた。傀儡ではない。生身の、血の通った娘。

君は彼女を愛していた。君の習作は自然と彼女の面影を写したものが多くなっていった。

君はいつの日か一人前の傀儡師となり、数体の「作品」を世に出すこともできた。やはりその姿は彼女と似ていたのだが。

そんなある日、彼女が姿を消した。

彼女は君の師匠の工房で見つかった。血にまみれ、どこが彼女で、どこがそうでないのか判然としないほどまでに切り刻まれて！

君の師匠は、自らの娘を、傀儡を造るための生身の資料としたのだ！

……君の恋はこうして終わりを告げた。

●解説

究極の美しさを探求する芸術家。それが傀儡師です。傀儡師をプレイする時は、自分の美の基準をもっておくことをお勧めします。あらゆる行為や感情をその基準に照らしあわせて美しさだけを判断基準にしてください。でもまぁやりすぎには気をつけて。

HYPER ORIENTAL FANTASY　HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 ：
性別 ：
年齢 ：
アーキタイプ ：傀儡師
プレイヤー名 ：

	能力値	状態
【体力】	4	（　）
【敏捷】	4	（　）
【知覚】	8	（　）
【知力】	7	（　）
【心力】	9	（　）
【共感】	6	（　）

軽傷： ：□□□□
重傷： ：□□：＋1
致命： ：□：＋2（活力減少）
死亡：1：□：＋3

—肖像画、または家紋—

【体力】×2 活力 /8	(【知力】+【心力】)×2 霊力 /32	気合	業 56/108	最大値は【心力】×10 宿業 45/90

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎（回避）	●○○○○	汎（意志力）	●○○○○	汎（応急手当）	●●●○○
汎（格闘戦闘）	●○○○○	専（号令）	○○○○○	専（偽造）	○○○○○
汎（射撃戦闘）	●○○○○	汎（軍事）	●○○○○	専（芸事）	○○○○○
汎（白兵戦闘）	●○○○○	汎（話術）	●○○○○	専（作法）	○○○○○
肉体系	無初中上特	術法系	無初中上特	汎（事情通）	●●●○○
汎（運動）	●○○○○	専（陰陽術）	○○○○○	専（帝王学）	○○○○○
汎（隠身）	●○○○○	専（傀儡術）	●●●●○	その他	無初中上特
汎（観察）	●○○○○	専（蟲術）	○○○○○	専（神術）	○○○○○
汎（騎乗）	●○○○○	専（神通力）	○○○○○	（　）	○○○○○
汎（耐性）	●○○○○	専（操気術）	○○○○○	（　）	○○○○○
汎（追跡）	●○○○○	専（法術）	○○○○○	（　）	○○○○○
専（早業）	○○○○○	専（忍術）	○○○○○	（　）	○○○○○

	武器名	武器修正	射撃	射程	装填数
□	斧	+4	-	-	-
□	ノミ	+2	-	-	-
□	傀儡	+0	-	-	-
□					
□					

そはいかなるものか？（因縁・過去を記入せよ）

□ タイプ ： 初中上特：
□ 不幸 ：●●●○○：
□ 「一番大切なもの」の死
□ 目的 ：●●●○○：
□ 美の探求
□ 禁忌 ：●●●○○：
□ 醜いこと
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□

所持品

□ 傀儡（能力値3、技能は初級程度、所持品などはあなた持ち）、礼服、傀儡造りの
□ 道具一式、鉄鉄、小判数枚
□
□ ●選択技能
□ <中級の技能1つ>（汎用、専門問わず）
□ <初級の技能3つ>（汎用、専門問わず）
□

メモ

気合の使用法

サイコロのブースト（判定の前）
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

技能のブースト（判定の前）
3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。

追加行動（判定の前）
1ポイントで、誰かの行動に割り込む。

成功数のブースト（判定の後）
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。

能力値の上昇（いつでも）
（現在の能力値＋1）×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇（いつでも）
→初級：5ポイント/専門技能は要師匠
→中級：10ポイント
→上級：20ポイント
→特級：40ポイント/要"何か"

※因縁は業を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY　HYPER ORIENTAL FANTASY

HYPER ORIENTAL FANTASY　HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名 ：
性別 ：
年齢 ：
アーキタイプ ：僧兵崩れ
プレイヤー名 ：

	能力値	状態
【体力】	5（9）	（　）
【敏捷】	7（11）	（　）
【知覚】	5（9）	（　）
【知力】	4	（　）
【心力】	8	（　）
【共感】	7	（　）

軽傷：　：□□□□□
重傷：　：□□□：＋1
致命：　：□□：＋2（活力減少）
死亡：1：□：＋3

―肖像画、または家紋―

活力	霊力	気合	業	宿業
【体力】×2	(【知力】+【心力】)×2			最大値は【心力】×10
/10	/28		70/108	35/80

―戦闘系―	無初中上特	―精神系―	無初中上特	―知識系―	無初中上特
汎（回避）	●○○○○	汎（意志力）	●●○○○	汎（応急手当）	●○○○○
汎（格闘戦闘）	●○○○○	専（談合）	○○○○○	専（偽造）	○○○○○
汎（射撃戦闘）	●○○○○	汎（統率）	●○○○○	専（芸事）	○○○○○
汎（白兵戦闘）	●●●○○	汎（話術）	●○○○○	専（作法）	○○○○○
―肉体系―	無初中上特	―術法系―	無初中上特	汎（事情通）	●○○○○
汎（運動）	●○○○○	専（陰陽術）	○○○○○	専（帝王学）	○○○○○
汎（隠身）	●○○○○	専（傀儡術）	○○○○○	―その他―	無初中上特
汎（観察）	●○○○○	専（蟲術）	○○○○○	専（神術）	○○○○○
汎（騎乗）	●○○○○	専（神通力）	○○○○○	（　）	○○○○○
汎（耐性）	●○○○○	専（操気術）	○○○○○	（　）	○○○○○
汎（追跡）	●○○○○	専（法術）	●●●○○	（　）	○○○○○
専（芸道）	○○○○○	専（忍術）	○○○○○	（　）	○○○○○

	武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□	鉄砲刀	+4	4	-	16（フル装填済み）
□					
□					
□					
□					

そはいかなるものか？（因縁・過去を記入せよ）

□ タイプ ：　初中上特：
□ 感情　：●●●○○：
□ 　法に対する忠誠
□ 禁忌　：●●●○○：
□ 　無駄な殺しはしない
□ 目的　：●●○○○：
□ 　衆生の救済
□ 　：●○○○○：
□
□ 　：●○○○○：
□
□ 　：●○○○○：
□
□ 　：●○○○○：
□
□ 　：●○○○○：
□

所持品

□ 法具、仏具、墨壺め、救急、風見宗発行の
□ 手形（期限切れ）
□
□ ●選択技能
□ ＜中級の技能１つ＞（汎用、専門問わず）
□ ＜初級の技能２つ＞（汎用、専門問わず）
□
□

メモ

●サムライ能力
戦闘能力：4　（　）内の能力値で判定
することができる
憑依能力：2　特に関係なし
消費霊力：4ポイント
持続時間：【心力】ラウンド（8ラウンド）
埋め込んだ〈珠〉の数：25個

気合の使用法

サイコロのブースト（判定の前）
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

技能のブースト（判定の前）
3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。

追加行動（判定の前）
1ポイントで、誰かの行動に割り込む。

成功数のブースト（判定の後）
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。

能力値の上昇（いつでも）
（現在の能力値＋1）×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇（いつでも）
→初級：5ポイント/専門技能は要師匠
→中級：10ポイント
→上級：20ポイント
→特級：40ポイント/要"何か"

※因縁は業を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY　HYPER ORIENTAL FANTASY

アーキタイプ名：

僧兵崩れ

SOUHEI-KUZURE

〈ハンドアウト18〉

イラスト：狭霧光明

●背景

法に生き、法に殉じる。出家したとき、護法の僧となったとき、固く誓ったその心は今でも変わってはいない。

ただ――君が信じる法が、僧正の言う法と異なっていることに気が付いた、異なっていることを思い知った、ただ、それだけだ。

酒を飲み、きらびやかな僧衣をまとい、女を抱きながら、金勘定をする。あるいは、寺内での権力争いに心砕く、その姿を見てしまったから。彼らの言う「衆生の救済」が口先だけの題目であると、知ってしまったから。

だから、寺を出た。

以前より何かにつけ口うるさくしていた君だったから、誰に引き留められようはずもなかった。渡された手形は餞別のつもりか。

旅をすれば金がかかる。金はなくなれば稼がなくてはならぬ。君は今では、僧兵なのやら浪人なのやら判然としない暮らし振り。

だが、その心の中の仏法に対する思いだけは、変わっていないはずなのだ。

●解説

いわゆる、「大きいヤツ」ですね。戦隊物なら、黄色でしょうか。素直にいくなら、豪快、実直、熱血って感じでしょうか。ちょっとはずしてクールに行くのもいいですが、基本は法師であることを忘れずに。このアーキタイプは、希望も迷いも捨ててはいないはずです。……たぶん。

《ハンドアウト1》上条（かみじょう） 裕香（ゆか）

〈ハンドアウト2〉上条 栄治郎

〈ハンドアウト3〉螢（けい）

《ハンドアウト4》藤吉（とうきち）

〈ハンドアウト5〉鳥羽（とば） 圏夕（けんゆう）

《ハンドアウト6A》

《式札》

昔、風凪の地に邪悪なオニがいた。
オニは空腹を満たすため、血を吸った。
ありとあらゆる生き物の血を吸った。
はじめは馬や犬、いのししなどで満足していたが、
ついに人間に目をつけた。
オニは人を捕らえると、そのあまりのうまさに人以外のものには
目もくれないようになった。
土地の住人たちは、嘆き悲しんだ。
泣き声はいつまでもやまず、この土地のどこでも聞こえた。
風が吹くとその泣き声が聞こえるため、
この辺りは「風泣き」と呼ばれるようになったほどだ。

いく年か過ぎたある日のこと。
その泣き声を聞いた旅のサムライと陰陽師が、領主の元を訪ねた。
二人は領主の話を聞くと、さっそく山に入りオニを退治しに行った。
三日に渡る死闘の末、ついにサムライはオニを討ち取り、
その首を山の頂上に埋めたという。

《ハンドアウト6B》

「血吸い姫」の伝承（上条栄治郎が話した内容）

〈ハンドアウト7A〉

「血吸い姫」の伝承

（村人が話した内容）

いまから百年ほど昔、
まだこの地に名前がなかったころのこと。
この地を治める領主のもとに、
たいそう器量の良い娘があった
領主は娘をたいそう可愛がり、
娘もまた父親を敬愛していた。
ほがらかで
誰に対してもわけへだてなく接する娘は、
誰からも好かれ、皆も娘を好んだ
この土地の住人は、娘を見ただけで、
幸せな気分になるほどであった

そんなある日のこと。
この地にも、戦乱の風が吹き荒れた
戦火はわけへだてなく、人々を不幸にした
領主もその犠牲者の一人となった
娘が殺されたのだ。
領主は嘆き悲しんだ
領主だけでなく、
この土地の住人たちもまた、嘆き悲しんだ

泣き声はいつまでも止まず、
この土地のどこでも聞こえた
風が吹くとその泣き声が聞こえるため、
この辺りは「風泣き」と呼ばれるようになったほどだ

いく年か過ぎたある日のこと
その泣き声を聞いた旅の傀儡師が、
領主の元を訪れた
傀儡師は、領主に娘をよみがえらせようと言った
その代わり、
いくらかの犠牲がいるとも言った
領主は否というはずもなく、うなづいた
すぐに傀儡師は、「娘」を作り上げた
その出来のよさは、父親である領主にも、
まったく違いがわからなかったほどだ
何年か経らずに、泣き声はやんだ

そして

一人の子どもがいなくなった
そのうち、二人、三人といなくなり、
子どもだけでなく、老人、働き盛りの男、
年端も行かぬ少女、戦場帰りの男も、
いなくなった

いなくなってから数日、人々は見つかった
体から血がなくなった干からびた死体で。
人々は恐怖におびえ、日が落ちると戸を固く閉ざした。

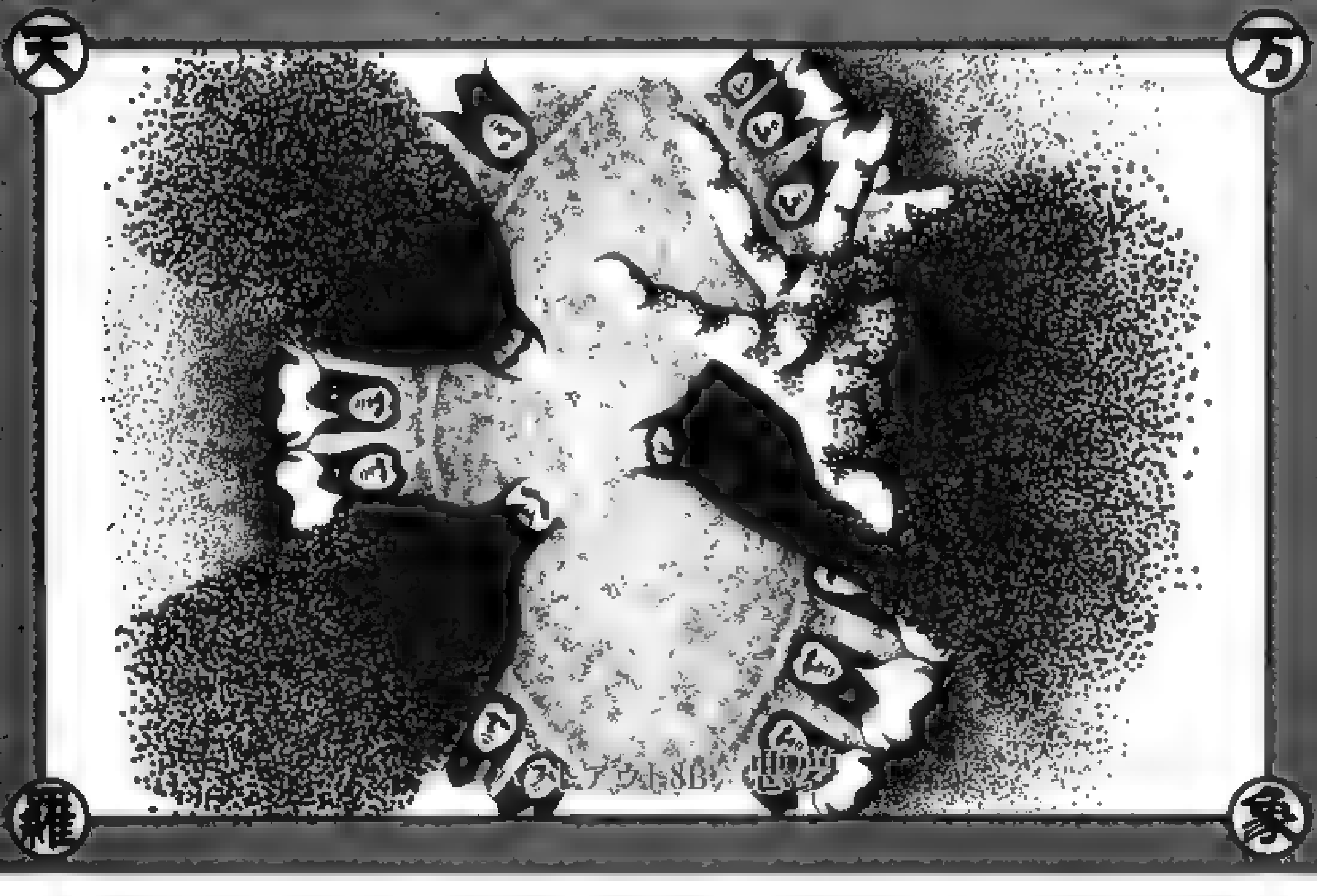
この現状を見かねた領主は、
あるサムライと陰陽師に、
ことを解決してくれるよう頼んだ。
サムライは死に、
陰陽師は息も絶え絶えになりながらも、
この怪異を起こした怪物を見つけ出した。
それは、娘 だった。
「娘 は自分が自分であり続けるために、
血がいるのだと言った
そうしなければ、死ぬのだと。

領主は、
再び娘を失う悲しみを味わうぐらいならと、
その身を「娘 にまかせた。
土地の人も領主と同じく、我先にと、娘に身をまかせた。

やがてこの地には誰もいなくなり、
血吸い姫 もいずこかへと消えたという。

〈ハンドアウト7B〉血を吸われた死体

〈ハンドアウト8A〉屋敷



〈ハンドアウト8B〉悪[illegible]

〈ハンドアウト9A〉傀儡工房

〈ハンドアウト9B〉暗殺

〈ハンドアウト10A〉儀式

〈ハンドアウト10B〉サムライ化した翁

〈ハンドアウト11A〉楊羽と裕香

〈ハンドアウト11B〉発狂した裕香

〈ハンドアウト12A〉燃え盛る寺院

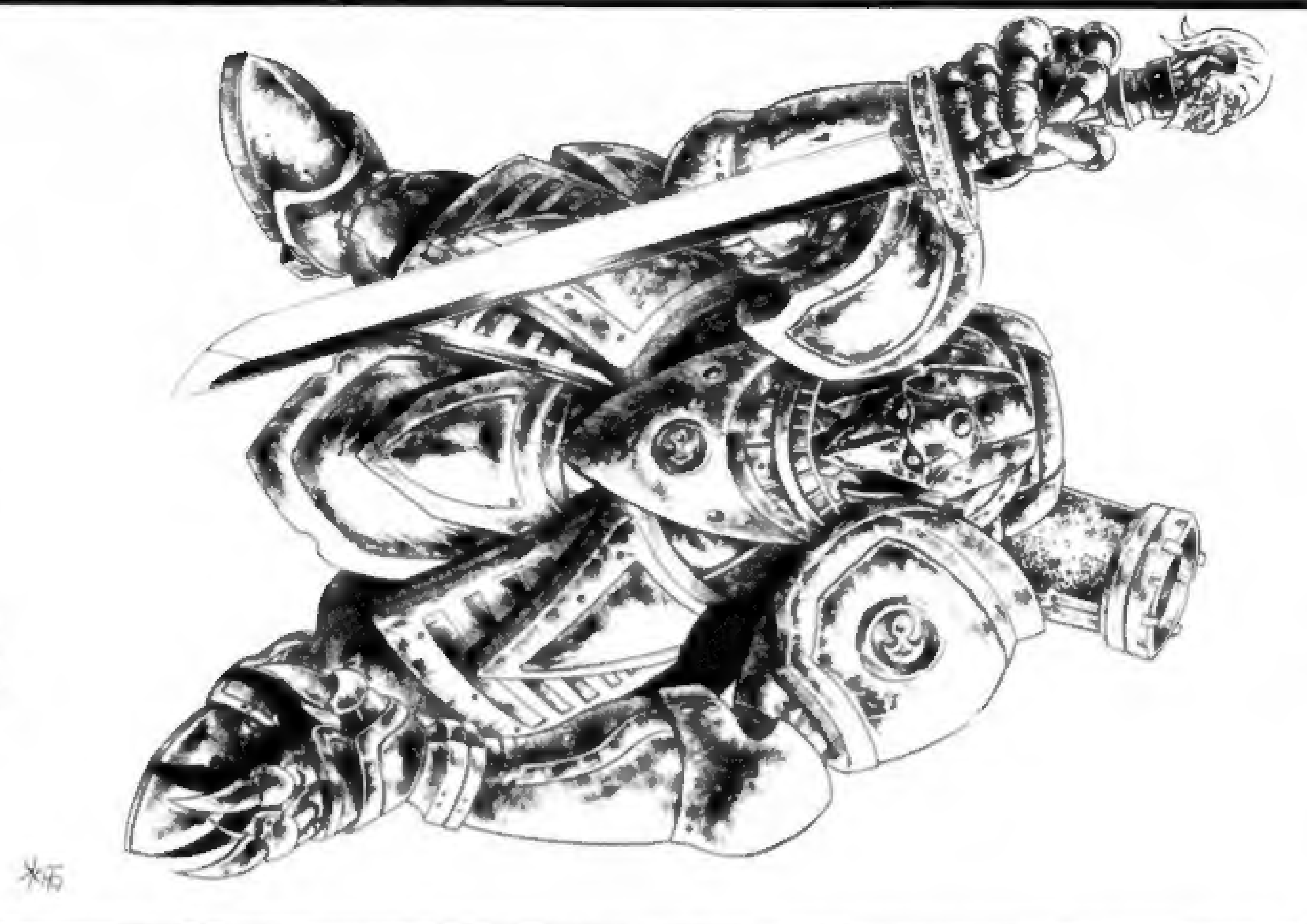
〈ハンドアウト12B〉ほほ笑む裕香

《ハンドアウト13A》狩屋 浅黄丸

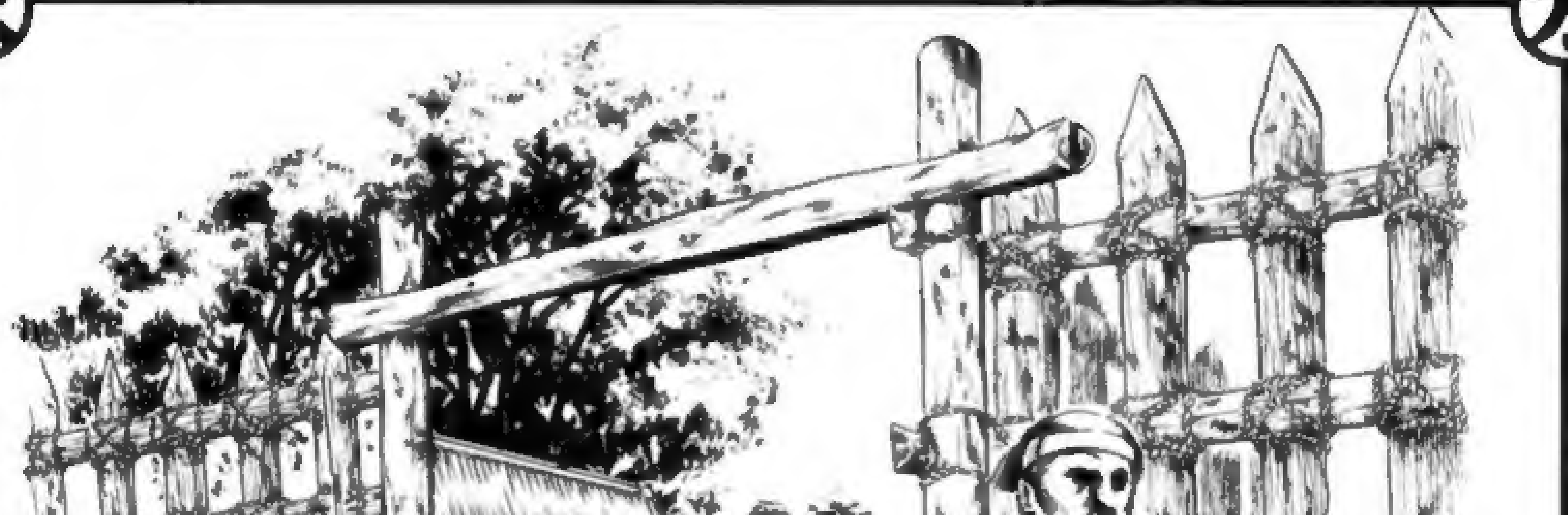
《ハンドアウト13B》すず（鳩井(はとい) 鈴音(すずね)）

〈ハンドアウト14A〉旋風(つむじ) 源十郎(げんじゅうろう)

〈ハンドアウト14B〉火影(ほかげ)

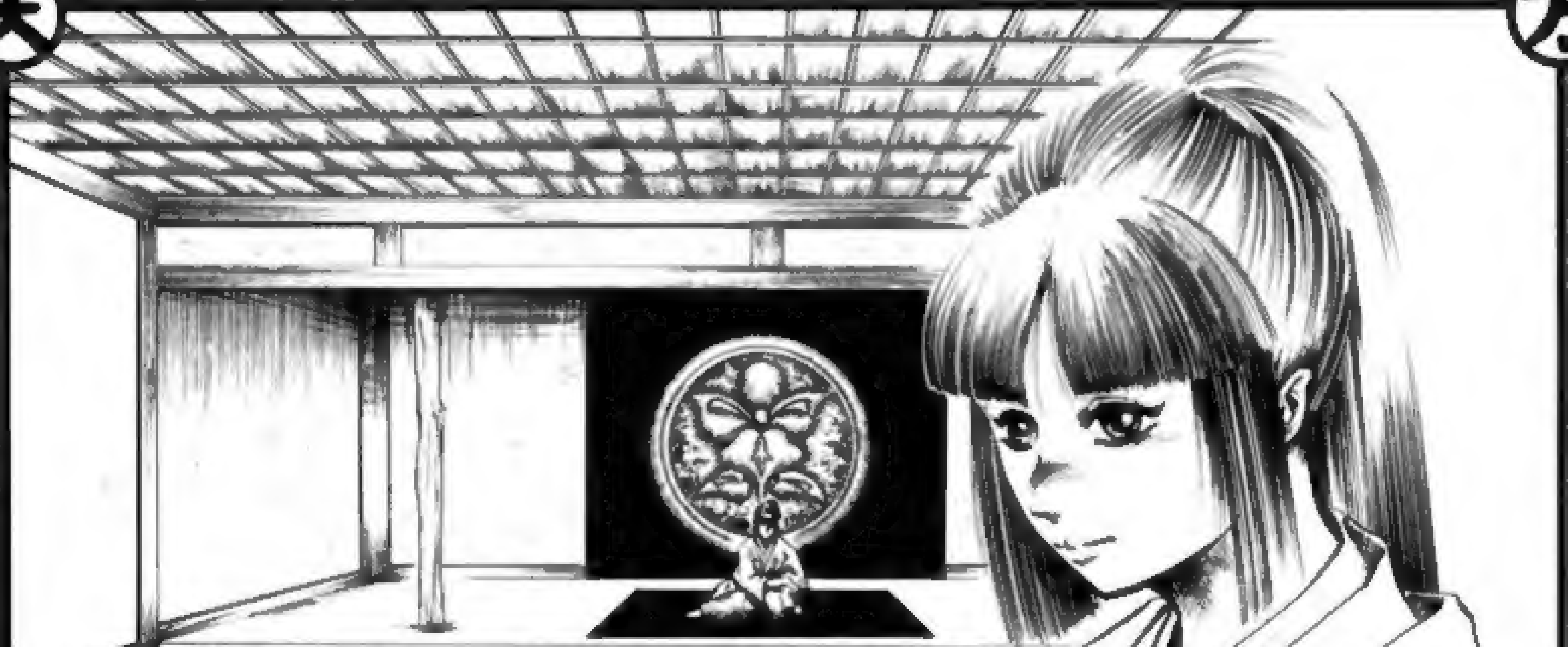


〈ハンドアウト15A〉氷雨



〈ハンドアウト15B〉関所

《ハンドアウト16A》廃屋



《ハンドアウト16B》謁見